

**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA ATENCION DE LOS ESTUDIANTES
DEL GRADO DE 3° DE LA SEDE PRINCIPAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
MARCELIANO POLO**

Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Carmenza Maria Del Toro Alarcón, Tania Marily Álvarez Llorente & Julia Edith Espitia Medina

Monteria, 2016

Copyright© 2016 por Carmenza Mariq Del Toro Alarcón, Tania Marily Álvarez Llorente & Julia Edith Espitia Medina. Todos los derechos reservados 2016.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitir llegar a este momento tan especial de nuestras vidas. Por habernos dado la vida, la voluntad y la oportunidad de estudiar.

A la Fundación Universitaria los Libertadores, por brindarnos la oportunidad de capacitarnos en esta especialización en lúdica, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo, para seguir adelante día a día.

A nuestra asesora de tesis Dr. Miriam Cortes Abril, gracias por su dedicación, por su apoyo, por su conocimiento científico así como por su sabiduría que nos guió durante el desarrollo del trabajo de investigación.

A nuestros amigos y compañeros de clase, por esos inolvidables momentos que vivimos llenos de amor, compañerismo y amistad. Gracias por sus consejos.

A nuestras familias, por su apoyo en los momentos en que necesitamos de su acompañamiento y compartir con nosotras los buenos y malos momentos. Por habernos dado fortalezas para continuar el camino de superación personal y profesional.

GRACIAS

RESUMEN

Nuestro Proyecto está enfocado en generar una solución a la falta de atención de los niños por el estudio. Nosotras como Docentes queremos aplicar Estrategias lúdicas Pedagógicas para fortalecer la atención dentro y fuera del aula de clases, para aplicarlos a la vida cotidiana y así adquirir un aprendizaje significativo, ya que la atención es uno de los elementos fundamentales del aprendizaje significativo, si hay atención lo que se aprende se asimila mucho mejor puesto que dichos aprendizajes se incorporan en la memoria y se producen asociaciones con otros conocimientos previos.

La motivación es imprescindible para una atención afectiva que el niño este motivado, interesado y dispuesto facilita la concentración en el estudio y permite que toda la energía psíquica del sujeto se concentre en la consecución de los objetivos que se ha propuesto evitando la dispersión del esfuerzo, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos. El estudiante que se habitúa al ejercicio de desarrollar y alimentar su atención recibe como premio una gran confianza en sí mismo, unos mayores deseos de superación; su inteligencia se hace más clara y precisa, cuando observamos a un niño inquieto y distraído podemos decir que tiene un problema de atención. Es un déficit de atención lo que provoca que el niño no termine lo que ha empezado.

En conclusión es necesario desarrollar este proyecto con el fin de establecer un diagnóstico de las diferentes causas del problema de atención dispersa y diseñar estrategias para dar solución al problema, creando espacio y actividades adecuadas para propiciar el trabajo individual y grupal, desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha atenta de las instrucciones

PALABRAS CLAVES: Lúdica, déficit, atención aprendizaje

ABSTRAC

Our project is focused on creating a solution to the lack of care for children in the study. We as teachers want to implement to strengthen Pedagogical attention inside and outside the classroom, to apply to everyday life and thus acquire a significant recreational learning strategies, and that attention is one of the key elements of meaningful learning, if care what is learned much better assimilated since these learnings are incorporated into memory and associations with previous knowledge is produced.

Motivation is essential for an affectionate care the child is motivated, interested and willing facilitates concentration on the study and allow all the psychic energy of the subject to focus on achieving the objectives it has set avoiding dispersion of effort, facilitating the understanding and assimilation of content. The student gets used to the exercise of developing and nurturing attention received as prize a confidence, a greater desire to excel; their intelligence becomes more clear and precise, when we look at a child restless and distracted can say that has an attention problem. It is an attention deficit causing the child does not finish what he has started.

In conclusion it is necessary to develop this project in order to establish a diagnosis of the causes of the problem di9ferentes scattered attention and design strategies to solve the problem by creating suitable space and to promote individual and group work activities, developing observation skills and promoting the attentive listening to the instructions.

KEYWORDS: Key words. Playful, deficit, attention learning

Contenido

Capitulo 1 atencion dispersa	11
capitulo 2 contexto y referentes	14
capitulo 3 metodologia.....	33
capitulo 4 propuesta de intervencion	44
capitulo 5 conclusiones y recomendaciones	55
referencias	56
anexos	57
lista de fotos	58

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Población	34
Tabla 2 Muestra	35
Tabla 3 Termina Las Actividades En El Tiempo Dado Por El Docente	37
Tabla 4 Sigue Instrucciones En Clase.....	38
Tabla 5 Muestra Interés En Clase	39
Tabla 6 Tiene Todos Los Materiales De Trabajo.	40
Tabla 7 Le Gustaría Participar En Talleres Lúdicos Para Mejorar La Atención.	42

LISTA DE GRAFICAS

Grafica 1 Termina Las Actividades En El Tiempo Dado Por El Docente.....	38
Grafica 2 Sigue Instrucciones En Clase.....	39
Grafica 3 Muestra Interés En Clase	40
Grafica 4 Análisis Grafico Pregunta No. 4. Encuesta De Atención	41
Grafica 5 Análisis Grafico Pregunta No. 5. Encuesta De Atención	42

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

Foto taller 1 aplicación de la encuesta a los estudiantes del grado tercero.....	58
foto taller 2 el laberinto misterioso	59
foto taller 3 jugando con las figuras geométricas	59
foto taller 4 construcciones con las figuras.....	60
foto taller 5 construcciones con las figuras.....	62
foto taller 6 construcciones con las figuras.....	63
foto taller 7 mándalas florecidas	64
FOTO TALLER 8 SOCIALIZACION DE TRABAJOS CON MANDALAS.....	65
FOTO TALLER 9 NAVIDAD ENTRE PINOS Y VELAS	67

CAPITULO 1

ATENCION DISPERSA

En la Institución educativa Marceliano polo sede principal de cerete – Córdoba se observa un problema de falta de atención en la mayoría de los estudiantes del grado 3, observándose durante las clases algunos estudiantes desinteresados, poco dinámicos, perezosos, tímidos, poco motivados, distraídos, pensativos, jugando con sus útiles, charlando con sus compañeros, entre otras aptitudes.

Además muestran dificultades para discriminar, observar, interpretar, seguir instrucciones, haciendo las actividades con rapidez para salir del paso o simplemente no las realizan dejando en blanco los puntos a evaluar.

Por lo tanto, vemos la necesidad de diseñar e implementar este proyecto lúdico; el cual busca propiciar espacios que les permitan fijar la atención de los estudiantes. Para aplicarlos a la vida cotidiana y así adquirir un aprendizaje significativo, ya que la atención es uno de los elementos fundamentales del aprendizaje significativo, si hay atención lo que se aprende se asimila mucho mejor puesto que dichos aprendizajes se incorporan en la memoria y se producen asociaciones con otros conocimientos previos.

En esta problemática de falta de atención intervienen muchos factores. Según Miguel de Zubiria, Psicólogo y director de la fundación Alberto Merari al respecto plantea que puede deberse a que los estudiantes dedican buena parte del tiempo a ver televisión; no tienen conversaciones largas con sus padres, sino un simple hola, no tienen contacto con sus abuelos, quienes ocupan horas contando historias a sus nietos y desarrollando un importante campo de atención y concentración.

Haciéndose primordial que exista una verdadera concientización por parte de todos los estamentos que intervienen en el proceso de aprendizaje de los niños para que este proyecto sea exitoso y cumpla con los objetivos propuestos.

Es así como planteamos una pregunta problematizadora para mejorar la atención en el aula de clase: ¿Qué estrategias lúdicas se pueden implementar para mejorar la atención de los niños de 3° la sede principal de la institución Marceliano polo de Cerete-Córdoba? con el objetivo general de diseñar e implementar estrategias lúdicas que mejoren la atención de los estudiantes de 3° de la sede principal de la institución educativa Marceliano Polo del municipio de Cerete – Córdoba.

Además se formulan los siguientes objetivos específicos: Aplicar estrategias lúdicas pedagógicas para fortalecer la atención., disponer de los ambientes y materiales necesarios para alcanzar un nivel adecuado de atención y generar espacios lúdicos para participar en talleres que requieran la atención.

Este proyecto se justifica dada la importancia de la concentración como estado mental que permite reflexionar sobre una sola cosa y mantener la atención en ella, por lo tanto es de vital importancia al momento de estudiar, según algunos estudios, se necesita varios elementos para realizar una actividad eficazmente. El más importante, después de tener la voluntad, es la concentración, ya que sin ella no se potenciaría nuestras capacidades mentales.

Es por lo anterior que se pretende diseñar e implementar el proyecto Estrategias lúdicas para mejorar la atención, el cual busca desarrollar habilidades lúdicas variadas que ejerciten la atención y así obtener un aprendizaje significativo el cual propicia que desde muy

temprana edad los niños aprendan a tener un pensamiento centrado en una sola actividad, que sea crítico y lo relaciones y aplique en las diferentes áreas de estudio. Se busca integrar a los estudiantes con la sociedad tratando de formar personas que desarrollen gran cantidad de habilidades y destrezas acordes con el modo de vida y el contexto donde se desarrolla.

CAPITULO 2

CONTEXTO Y REFERENTES

El Marceliano Polo, es una Institución Educativa de bachillerato académico que funciona en el municipio de Cereté (Córdoba). Ofrece educación organizada por ciclos, en donde se incluye los grados, desde el nivel preescolar hasta el grado 11 en dos jornadas (mañana y tarde) y tiene bachillerato para adultos en la jornada nocturna. . Fue creado mediante ordenanza No. 19 del 21 de octubre de 1.964 y fue nacionalizado en el año 1989 de acuerdo con lo dispuesto por el Ministerio de Educación Nacional.

La institución Educativa Marceliano Polo está inscrita en una realidad donde su población estudiantil es de escasos recursos económicos, provienen de familia disfuncionales en su gran mayoría y de los estratos bajo y medio. Se encuentra ubicada en una zona donde un alto porcentaje de los habitantes se dedican a la actividad agropecuaria, al comercio variado y al trabajo en entidades públicas. Actualmente por la crisis que atraviesa la agricultura y ganadería, se ha elevado el nivel de desempleo y con ello las dificultades económicas para los habitantes de la región, por esto un alto porcentaje se dedica a la economía informal (vendedores ambulantes, mototaxismo entre otros).

Un 30 % de los estudiantes trabajan en diferentes oficios, en jornadas contrarias a sus estudios, estos proceden de familias pobres que en su mayoría se dedican a las labores del campo, a los oficios varios y a las actividades comerciales. La institución está ubicada al oriente del municipio de Cereté, en el barrio el Prado. Existen problemas de seguridad, drogadicción, embarazos a temprana edad, consumo de bebidas alcohólicas y paternidad responsable.

La planta de personal de la Institución, está conformada por 177 personas; 159 son educadores (152 de tiempo completo y 23 de medio tiempo); 18 trabajadores administrativos y de servicios generales.

En la jornada de la mañana trabajan 46 educadores de tiempo completo y 2 de medio tiempo. En la jornada de la tarde trabajan 36 educadores de tiempo completo y 7 de medio tiempo. En las sedes trabajan 71 educadores, tanto en la mañana como en la tarde. En la Jornada nocturna del Programa Educación para Adultos trabajan 8 educadores de medio tiempo.

Además la Institución cuenta con 8 docentes directivos. Una rectora con Especialidad en Administración Educativa, con grado 14 en el escalafón. Una coordinadora académica en la jornada de la mañana y un coordinador académico en la jornada de la tarde. Dos coordinadores de disciplina (uno por jornada). Una Coordinadora en el Programa sabatino financiado por el municipio. Y un coordinador por cada una de las sedes.

En cuanto al Personal administrativo y operativo en la Institución trabajan 18 personas; 3 auxiliares de oficina, 1 bibliotecaria, 1 mensajero, 1 jardinero, 3 celadores, 5 trabajadores de servicio general, 2 secretarias, 1 auxiliar administrativo, y 1 profesional universitario.

En cuanto a la planta física de la Institución Marceliano Polo, es una construcción de concreto, de dos pisos. Los espacios se distribuyen así: 30 aulas en la sede principal, además un aula especializada para computación, una para educación artística y una para audiovisuales. Una sala de profesores, una sala de materiales didácticos, oficina para secretaria, una oficina de consejería, una oficina para rectoría, una sala para coordinación académica, de disciplina y, un aula máxima en construcción.

Además del área construida, hay dos zonas recreativas descubiertas, dos con piso de concreto, que funcionan como canchas deportivas, dos canchas para la práctica de fútbol y el resto son zonas verdes.

La Institución tiene tres laboratorios, Uno de física, uno de biología y uno de química.

La biblioteca de la Institución tiene 1134 volúmenes distribuidos de la siguiente manera: 129 de matemática, 62 de ciencias naturales, 119 de ciencias sociales, 824 de español y literatura general. Además cuenta con tres vitrinas, 15 mesas, 40 sillas y tres ventiladores.

La Institución tiene dos unidades sanitarias, una para hombres con un número de 6 baños individuales y una para mujeres con un número de 9 baños individuales. Dos duchas femeninas y dos masculinas y un vestir para cada sexo. En el baño de hombres existe un orinal colectivo de 6 metros, hay dos lavamanos conjuntos de cuatro metros cada uno, ubicados uno en el baño de las mujeres y uno en el baño de los hombres. Los profesores gozan de un servicio independiente, tienen un baño para hombres y un baño para mujeres

La Institución considera al estudiante como un proyecto, una tarea por realizar, valorándolo como sujeto activo, práctico, creador, critico consciente de su realidad hacedor de su historia, comprometido con grupos de su naturaleza con una visión trascendente que lo llevará a transformarla positivamente.

La Institución proporcionara y ayudara al estudiante a conseguir su realización personal, integral y laboral, respetando los principios de singularidad, socialización, libertad y autonomía que inicia positivamente en su comunidad y entorno cultural.

Por lo tanto, se enfatizará y orientará hacia la Educación Técnica Agropecuaria que conlleve a una transformación del Agro, cuidando el medio ambiente para beneficio propio y del

entorno donde le corresponde actuar; respetando el pluralismo religioso, político e ideológico de los estudiantes y en general de la comunidad Educativa así como su condición social, económica, étnica y física. Con un aprendizaje dinámico aplicando una metodología práctica participativa, social consecuente con los avances científicos, técnicos y culturales, buscando la proyección, con base en sus deberes y derechos, haciéndolos partícipes de los procesos democráticos con pensamientos claramente definidos.

La filosofía de la Institución está basada en los principios y fines de la educación en concordancia con los objetivos de la Educación formal en la que se plantea el desarrollo integral de los educandos, mediante la acción permanente de formación ley 115 de 1994, Art. 13. La educación formal es un proceso a través del cual la sociedad en general y los individuos en particular conservan, transmiten, crean, transforman y desarrollan su propia cultura.

Conscientes de que la educación es un proceso de cambio siendo el estudiante el eje fundamental del mismo, se debe asumir con responsabilidad un reto que implique el mejoramiento de la calidad de la educación en cuanto a aspectos psicológicos , sociológicos , pedagógicos y éticos.

Mediante los procesos educativos, los estudiantes refuerzan el modo de pensar, sentir y actuar, ofreciéndoles la posibilidad para desarrollar su libertad, democracia, personalidad, y valores, participando en la formación y transformación de la realidad del país, con énfasis en su medio.

A través de los parámetros pedagógicos se fomenta en los estudiantes la capacidad de crear, investigar y adoptar la tecnología que requieren los procesos de desarrollo llevados a cabo en su entorno.

La misión de la INSTITUCION Educativa Marceliano Polo es favorecer el desarrollo cognitivo, socio afectivo y praxiológico de estudiantes a través de procesos de innovación educativa guiados por la pedagogía dialogante que conduzcan a la formación de un bachiller académico integral con alto niveles de calidad académica, competente para ingresar a la universidad y `para contribuir al desarrollo del Sinú Medio.

La visión. Ser en el año 2016 una Institución Educativa reconocida por su innovación pedagógica, y por su liderazgo en la formación de bachilleres con unas sólidas formación ética y valorativa, con altos niveles de pensamiento, autonomía y creatividad, organizada por ciclos al servicio de la región y el país

En este proyecto se busca hacer un estudio de las diferentes causas del problema de atención que presentan los estudiantes de la Institución Educativa Marceliano polo, sede principal, del municipio de Cerete – Córdoba, para formular diferentes estrategias que permitan mejorar la atención y así lograr mejores resultados a nivel académico.

Con relación a los referentes teóricos es preciso hacer un recorrido por los términos de atención, lúdica los que dan soporte teórico a este documento.

La atención tiene un carácter eminentemente selectivo, centrándose en unos aspectos que ocupan el primer plano, quedando el resto ignorado o como en penumbra. En realidad, la atención no es sino «el aspecto selectivo de la percepción» según afirmaron los investigadores Johnston y Heinz. (1978)

La claridad es consecuencia lógica de la selectividad, ya que al centrar la atención sobre un estímulo concreto, aumentan la nitidez y la fuerza de captación. Finalmente, la limitación es una característica determinante de la atención, ya que tanto la experiencia común como los trabajos de laboratorio han demostrado que no es posible atender a varias cosas de modo simultáneo.

Una vez hechas estas necesarias consideraciones sobre las características de la atención, medita sobre esta definición propuesta por Gustavo E. Osorio Oviedo (2005) quien afirma al respecto "La atención es el proceso por el que centramos de forma selectiva la percepción sobre un estímulo, que pasa al primer plano de la mente mientras que los demás quedan ignorados, fuera del campo atencional".

La atención puede ser espontánea, cuando no hay esfuerzo alguno por parte del sujeto y es el estímulo quien provoca directamente el acto atencional: un timbrado, res del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo

Una ráfaga, un color llamativo o cualquier novedad que nos atraiga por sí misma voluntaria, si depende de un esfuerzo, de un acto consciente buscado y deseado por el sujeto y, por tanto, mediante una participación activa y selectiva. Hay que elegir un estímulo en detrimento de los restantes. Este tipo de atención es la que precisa el trabajo intelectual.

La atención puede ser de dos clases: espontánea o voluntaria. La espontánea proviene de un interés que ya existía. El interés que hace que la mente se concentre al margen de la voluntad en un determinado asunto que lo atrae. La atención voluntaria implica un esfuerzo consciente de la voluntad, este interés voluntario si es mantenido determina un estado de la mente llamado concentración.

Sin lugar a dudas, la atención espontánea es preferible, ya que implica una conducta de menor esfuerzo y desgaste de energías, para ser creada y desarrollarse mediante la aplicación constante de la mente al asunto que estamos estudiando.

Constancia y firmeza, para lograr el hábito de la fijeza y profundidad que requiere la atención, el estudiante debe ser constante y hábil en apartar de su mente todos los estímulos que puedan interferir en la concentración o que no guarden relación con el objeto central del estudio. Existen algunos momentos de atención, estos son

La Capacidad de adaptación: significa poder pasar nuestra atención de unos objetos a otros, con fluidez, sin brusquedad y sin perder el necesario grado de concentración y profundidad, durante el breve proceso de acomodación al nuevo tema sobre el cual centrar nuestra mente.

La Motivación: es imprescindible para una atención efectiva que el sujeto esté motivado, interesado, dispuesto. La atención motivada facilita la concentración en el estudio y permite que toda la energía psíquica del sujeto se concentre en la consecución de los objetivos que se ha propuesto evitando la dispersión del esfuerzo, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos. El estudiante que se habitúa al ejercicio de desarrollar y alimentar su atención recibe como premio una gran confianza en sí mismo, unos mayores deseos de superación; su inteligencia se hace más clara y precisa , en conclusión los buenos resultados en todas las actividades pero especialmente en el rendimiento académico no se harán esperar.

En el ámbito del conocimiento del estudio, el interés es una combinación de fuerza, atracción y deseo que impele al estudiante a la actividad intelectual de forma poderosa, casi irresistible. Es comparable en lo fisiológico al hambre y a la sed. Quien está realmente interesado por un tema no descansa hasta conocerlo profundamente y dominarlo.

Hay factores que contribuyen a que el interés y la curiosidad se desarrollen en el estudiante. Entre los principales podemos contar:

- Un ambiente familiar rico en incentivos, vivencias y experiencias de tipo cultural, donde se lea y se siga con atención el proceso escolar del niño, es evidente que contribuirá a despertar y consolidar intereses intelectuales.
- EL profesor es pieza clave en el despertar de dichos intereses; su simpatía personal hará posible que la atracción afectiva de sus estudiantes se desplace de la persona al objeto enseñada.

- La madurez personal del educador también pesa, ya que se educa más por lo que es que por lo que se hace o dice. Una exposición amena y cálida hace posible la participación confiada y el diálogo sobre el tema.

Para mejorar la atención de los estudiantes en clase, en especial de los que se distraen fácilmente, el docente debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Hacerle participar en la explicación, pasándolo al tablero.
- Hacerle preguntas frecuentes y fáciles para que se anime al ver que controla las respuestas, evitando hacerle preguntas "para pillarle por no haber estado escuchando" (a algunos niños les puede compensar la regañina con tal de que se mencione su nombre en clase y todos estén pendientes de él).
- Acercarnos a su mesa y continuar allí la explicación cuando veamos que está "perdiendo el hilo", preguntar o felicitar a algún niño muy atento que esté próximo a su mesa; de este modo, es muy probable que él imite la conducta del otro niño para recibir también elogios.
- Apoyar nuestra mano en su hombro mientras explicamos a todos.
- Concederle un punto por cada explicación en la que haya atendido y participado con interés. Para ello se debe elaborar un cuadro de registro especificando de forma concreta las conductas que se desean mejorar. Por ejemplo, al finalizar cada explicación podrá levantarse y anotar el punto en su autor registro al lado de la frase "escucho atentamente en clase".
- El estudiante no termina las tareas, se dispersa y parece poco motivado.
- Adaptar la exigencia de la tarea a su capacidad de atención y control estructurando la tarea en tiempos cortos. Por ejemplo, si la tarea tiene seis ejercicios que deberán realizar en

20', le pediremos que nos la venga a enseñar cuando termine los dos primeros ejercicios y así sucesivamente. De esta manera conseguiremos que se anime a hacerlo rápido porque la tarea es corta. Le podemos felicitar cuando nos la muestre y eso le animará a hacer con más rapidez los ejercicios siguientes. Si ha realizado algo mal, podemos pedirle que lo borre o corrija o darle la instrucción de que se esfuerce más en los siguientes ejercicios, evitando así que pueda tener que borrar y repetirlo todo. Le estamos dando la oportunidad de que venga a vernos y reciba atención con mayor frecuencia por el trabajo hecho, evitando que reciba atención por una conducta inadecuada ("trabaja", "pon atención"...)

- Reforzar cuando está trabajando. Los niños con una atención dispersa necesitan ser reforzados con mayor frecuencia, y administrar el refuerzo en las situaciones que requieren atención para ir consiguiendo que estos pequeños tiempos vayan aumentando. Además de decirle "muy bien", "adelante"..., se pueden ir variando estos refuerzos haciéndole una caricia, interesándonos por si tiene alguna duda o dificultad.
- Reforzar el trabajo terminado. Se puede colocar en su cuadro de registro "termino mi tarea" para que pueda colocarse una cruz una vez finalizado el trabajo.

Cuando la problemática se trabaja solo en la escuela al llegar el niño a casa, tal vez se dañara lo que se ha logrado pues allí no se presentara el mismo interés, o el niño puede encontrar una serie de estímulos que impedirán que se centre la atención y pueda desarrollar las actividades. Si por el contrario se trabaja esta problemática en casa bajo un clima de afecto y cooperación con la ayuda de los padres y al llegar a la escuela todo se maneja bajo un ambiente de diversión y distracción y el niño por más que quiera no pueda evitar .El niño también puede

tener un maestro que no está pendiente de la situación individual y así podrá estar distraído, alejado de la realidad o pensando en otra cosa sin que nadie lo pueda percibir.

La atención dispersa se da especialmente porque el niño quiere de manera voluntaria o involuntaria centrar su atención en dos o más actividades al mismo tiempo, sin lograr hacer bien ninguna. En ocasiones estos actos se originan en la casa cuando se come y se ve televisión al mismo tiempo.

Entendemos la atención como la función que hace que la mente se dirija hacia un objeto determinado para conocerlo, estudiarlo, analizarlo, entenderlo. Es la concentración y localización de la conciencia con el fin de percibir un objeto más nítido y preciso. La atención es la capacidad del ser humano para recibir los estímulos externos. Se clasifica en involuntaria y voluntaria. Involuntaria: la tiene todo ser humano

Cabe señalar que **la lúdica** como condición para el aprendizaje, implica se retomar a Guillermo Zúñiga (1998). en su ponencia la Pedagogía Lúdica Una Opción Para Comprender , centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a sus niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga, “que tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean”. De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga 1998 propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados.

Será recuperar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exigen unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente. (p. 23)

Por otro lado P. Oswaldo Martínez Mendoza (2009) PHD de la Universidad Juan de Castellano, a través del programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo.

El sistema educativo de cualquier país abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades sin contemplar muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos, somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del proceso docente Educativo de lúdica Educativa, grados. (p.78)

Considerándose la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que esta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales del ser humano. Así como parte fundamental del desarrollo armónico humano, siendo más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, una forma de estar en la vida.

Es así como George Bernard plantea en su libro LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA (2010) que los entornos lúdico potencian el aprendizaje, al considerar que aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de los entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw.

Es así como la lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectivas de la comunicación y aprendizaje, es decir, una herramienta que ayuda al desarrollo integral de los estudiantes.

El juego como experiencia cultural, es siempre una actividad creadora “una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida”. En este el niño reúne objetivos, fenómenos exteriores, los cuales son puestos al servicio de la interioridad, marcados con nuevos significados, por ello creemos que una lectura externa, un “discenso funcional estructuralista” no cubre la totalidad de esta experiencia solo el establecimiento de estas relaciones y de los sentidos en el grupo más cerca de la actividad lúdica.

Fernando Romero Loaiza (2005). Además concibe la lúdica como un espacio real que fortalece al sujeto, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, cuando afirma que la vivencia de la lúdica, de acuerdo con esta concepción moderna, puede ser existencialmente lo bastante poderosa como para producir en el sujeto una inversión radical de sus criterios de

verdad y realidad. Hasta el punto de llevarlo a considerar más el espacio lúdico que el objetivo9 y cotidiano. Revista chilena de literatura abril 2005, algunos conceptos sobre la lúdica.

En el texto la lúdica como experiencia cultural, la actividad lúdica constituye el potencializado de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial como se denomina el crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno o un espacio al cual se acude para diseccionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

Según Vygotsky, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos De tal manera que la dimensión lúdica va enfocada a entender el juego como un medio a través del cual el niño puede acceder a un conocimiento del mundo, no como una mera forma de entrenamiento sino como una forma de descubrir a través del juego, aprendiendo mediante la experiencia empírica del mundo y su realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras, se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma es decir en la vida cotidiana.

Otro autor que considera la lúdica como experiencia cultural, es Winnicott, (2012) quien considera al juego como una “tercera zona”, dado que el niño tiene la posibilidad de vivir su propia experiencia enmarcada desde la apropiación de la cultura que le es propia, así pues, el

sujeto tiene la posibilidad de vivenciar y darle sentido a la cultura. Podemos entender entonces que el aprendizaje mediante el juego tiene la posibilidad de ser vivida y no imaginada.

Se puede afirmar entonces, que el niño desde sus primeros años va descubriendo por medio de sus propias experiencias y va adquiriendo conceptos para obtener como resultado un proceso de aprendizaje enmarcado en las experiencias vividas desde sus inicios en el juego. Además de tener como referencia su propia cultura

Según el investigador Jesús Alberto Motta (2009). Plantea “la lúdica es un procedimiento pedagógico en el mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, genera interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de la lúdica es aprender a convivir, a existir a partir de valores individuales y el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana constituyente, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clases y muy cansonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria.

La lúdica siempre se ve enfocada hacia el reconocimiento de nuestro entorno, es decir, la lúdica es una condición con la cual podemos desarrollar en el estudiante su ser social, en otras palabras, con la lúdica el estudiante conoce desde la experiencia misma, viviendo sus propias

experiencia y así constituye sus propios símbolos de lo que conoció en la praxis. En este sentido, se puede decir que el escenario principal para que sea posible un conocimiento a partir de la lúdica, es en la vida cotidiana.

La lúdica constituye una forma de estar en la vida en términos de disfrute, goce y felicidad estas consideraciones de una concepción distintas a las referidas al juego y a la lúdica como actividad y la centra más sobre el sujeto; sobre esta postura existen muchos autores que comparten esta noción de lo lúdico, como es el caso de una investigación adelantada en el departamento de Leticia la cual hace varias referencias al respecto.

El trabajo investigativo de Leticia propone una indagación sobre las características y manifestaciones de la función lúdica, en niños de 12 – 14 años en contextos escolares de Leticia con un corte de tipo etnográfico que les permita conocer las manifestaciones lúdicas de los niños entre estas edades, con el propósito de comprender el sentido y significado de la lúdica en el ser humano, desde allí acuden a algunas referencias sobre la función lúdica que sigue teniendo relación de esta noción de lo lúdico centrada en el sujeto.

Héctor Ángel Díaz Mejía (2001) en su libro el desarrollo de la función lúdica en el sujeto afirma que:

En los contextos escolares existen una concepción predominantemente instrumental de la lúdica, cuyas practicas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la

danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizajes (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación de los estudiantes en las instituciones educativas. (p.55)

Estableciendo una relación entre la lúdica y proyecto de vida, constituyendo el juego un fenómeno holístico, y, por tanto, favorecedor de las dimensiones de lo humano. Según el Dr. Jesús Paredes Ortiz “la actividad lúdica y deportiva debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales para así conseguir unas aptitudes sociales, es decir, capacidades para establecer relaciones humanas con los demás, en los diferentes ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomenta la curiosidad y ayuda a alcanzar la felicidad. Contribuye en la construcción cultural humana, actividad lúdica y proyecto de vida,

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano, abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también; al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano.

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social, en ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual,

afectivo y relacionar, intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto estos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es prácticamente, a partir de la interacción de las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio por medio del cual, el niño y la niña interiorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica, creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través del juego, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

La educación inicial está dirigida a la población entre 0 y 6 años o hasta que ingrese al primer grado de educación básica. Tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive, se inserta en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación Básica para darle

continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento. Con sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que faciliten el desarrollo sus potencialidades.

CAPITULO 3

METODOLOGIA

La metodología a utilizar es de tipo cualitativo ,donde se busca la participación de la comunidad investigada la cual posee un problema a solucionar por medio de diversas actividades a lo largo del proceso de investigación..

Se trabaja la teoría y la práctica de modo que el grupo y en si el estudiante tenga un proceso de transformación de actitudes de acuerdo a las actividades realizadas.

Se trabaja la acción ya que se realizan actividades que requieren movimiento, un estado activo donde es necesario que la atención a las instrucciones para realizar cada actividad sea amplia y sin ninguna clase de estímulos que perturben.

También se observa la participación puesto que se da un trabajo mancomunado entre la docente y el grupo de estudiantes quienes participan activa y gratamente en el desarrollo de cada actividad.

La Facultad de Ciencias de la Educación se articula con la línea de Pedagogía, medios y mediaciones, esta línea plantea que, La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje.se lee las líneas de investigación se materializan y cristalizan por medio de proyectos de investigación donde pueden encontrarse

Entre otros temas-problema podemos encontrar los siguientes:

- Currículo y evaluación educativa.
- Sentido de la práctica pedagógica o docente.
- Modelos pedagógicos contemporáneos.
- Modelos pedagógicos y educación superior.
- Proyectos pedagógicos de aula.
- Inclusión

Una línea de investigación es una serie de procesos y procedimientos que permiten llevar a cabo un trabajo en determinado contexto.

En este proyecto de investigación la población está estimada de la siguiente manera:

Tabla 1. Población

GRADO	Nº ESTUDIANTES
Tercero 1	10
Tercero 2	15
Tercero 3	18
TOTAL	43

Fuente: LAS AUTORAS

Para la muestra se tomaron 18 estudiantes de la sede y se hizo una relación de las características del grupo de la siguiente manera:

Tabla 2. Muestra

Nº Estudiantes	Genero	Edad	Nivel socioeconómico	Procedencia
18	12 Masculino	8-11 años	Estrato 1 y 2	Sus padres se desempeñan en labores agrícolas y pecuarias, algunos son comerciantes, vendedores informales, mototaxistas otros jornaleros. Algunos viven con sus padres, otros con tíos o abuelos o solo con su madre o padre cabeza de la familia.
	6 Femenino			

Fuente: Datos de investigación

Fuentes primarias.

- Padres de familia
- Docentes
- Estudiantes
- Observación Directa
- Aplicación de encuestas de atención

Fuentes Secundarias. Obtenidas a partir de la observación e información bibliográfica que constituye y fortalece el marco teórico y la propuesta del presente trabajo.

En la Institución Educativa Marceliano Polo .Sede Principal del municipio de Cerete (Córdoba) se realizó una observación directa a los niños, comprendida entre el 20 de octubre al 12 de noviembre de 2015; identificando un problema de atención dispersa en la mayoría de niños, pues durante las clases algunos se ven perezosos, desinteresados, tímidos, poco

motivados, otros distraídos, no escuchan atentamente las instrucciones y terminan haciendo otra cosa totalmente distinta, vuelven a preguntar lo que ya se les ha explicado, juegan con papeles, charlan, entre otras actitudes.

La mayoría de los niños buscan hacer siempre el trabajo de manera rápida, para luego dibujar o colorear, en algunas ocasiones no terminan o lo hacen mal y se produce cierto grado de frustración y envidia dentro del grupo.

Para el estudio se utilizó la técnica de la encuesta que según Fideas (1997), “es una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara” entre el entrevistador y el entrevistado”. Para ello se realizó la visita a la Institución Educativa Marceliano Polo, con la finalidad de establecer el dialogo con los estudiantes de 3° y obtener de ellos la información requerida para realizar el presente trabajo investigativo. El instrumento utilizado para la recolección de los datos hace referencia al Anexo A.

Para mejorar la atención se realizaron cuatro talleres, los que se ejecutaron semanalmente:

TALLER N°1 “EL LABERINTO MISTERIOSO”

TALLER N°2 “JUGANDO CON LAS FIGURAS GEOMETRICAS”

TALLER No. 3 “MANDALAS FLORECIDAS”

TALLER No. 4 “LA NAVIDAD ENTRE PINOS Y VELAS”

Es muy importante para el trabajo de atención de modo que el niño alcance altos niveles académicamente. Requiriéndose que los estudiantes logren realizar todas las actividades teniendo siempre en cuenta el aumento y desarrollo de capacidades creativas ejecutando frecuentemente la atención..

En cuanto a la tabulación y análisis general de la aplicación de la encuesta de atención aplicado a los niños de la Institución Educativa Marceliano Polo Sede Principal de Cerete Córdoba año 2016 los resultados fueron los siguientes:

Tabla 3. Termina Las Actividades En El Tiempo Dado Por El Docente

RESPUESTA	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Marcaron afirmativamente la respuesta	12	67%
Marcaron negativamente la respuesta	6	33%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos de investigación

Grafica 1. Termina Las Actividades En El Tiempo Dado Por El Docente



Fuente: Datos de investigación

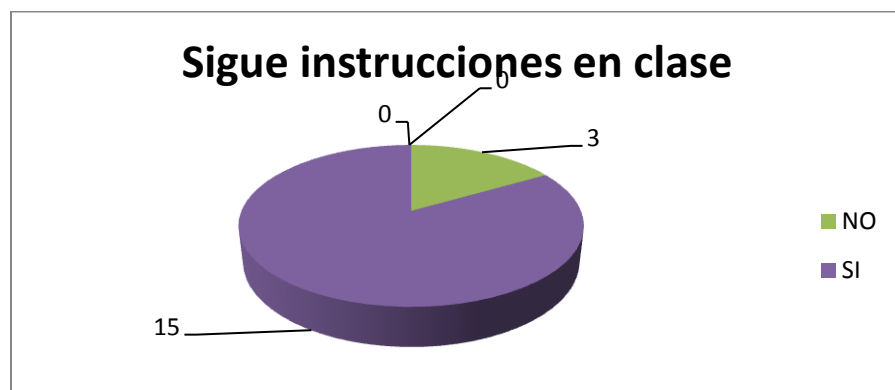
Análisis cualitativo: Un porcentaje relativamente alto de los estudiantes (33 %) respondieron que no culminaban sus actividades en el tiempo dado por el docente. Mientras que un 67% si logra terminar con éxito sus actividades.

TABLA 4. Sigue instrucciones en clase

RESPUESTA	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Marcaron afirmativamente la respuesta	15	83%
Marcaron negativamente la respuesta	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos de investigación

Grafica 2. Sigue instrucciones en clase



Fuente: Datos de investigación

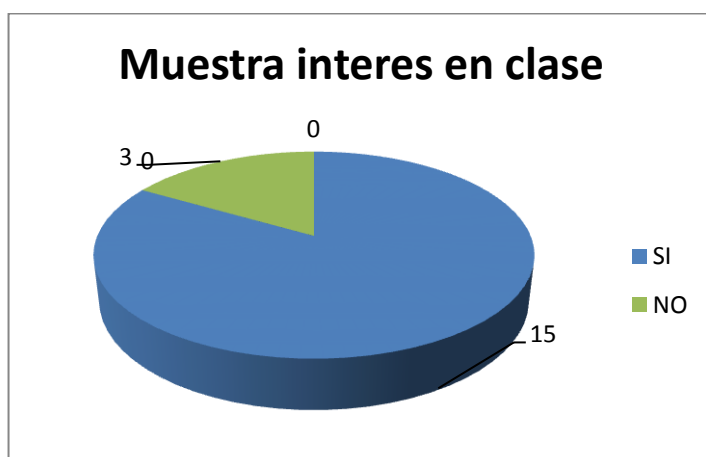
Análisis cualitativo: se observa que solo el 83% sigue instrucciones para realizar una actividad específica, mientras que un 17% no sigue procedimientos y reglas. Quedando claro en este punto, que algunos de los estudiantes presentan dificultad de atención para alcanzar una meta

Tabla 51. Muestra interés en clase

RESPUESTA	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Marcaron afirmativamente la respuesta	15	83%
Marcaron negativamente la respuesta	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos de investigación

Grafica 3. Muestra interés en clase



Fuente: Datos de investigación

Análisis cualitativo: se observa que el porcentaje de los estudiantes que muestran interés en clase es bueno (83%), pero a la vez preocupante porque el 17% muestra desinterés en clase afectando negativamente a sus compañeros y así mismo. Evidenciándose por estar distraídos, charlando con sus compañeros, preguntando en variadas ocasiones las indicaciones dadas por el docente y en general no teniendo disposición en clase para un aprendizaje significativo.

Tabla 6. Tiene todos los materiales de trabajo.

RESPUESTA	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Marcaron afirmativamente la respuesta	15	83%
Marcaron negativamente la respuesta	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos de investigación

Grafica 4. Análisis grafico Pregunta No. 4. Encuesta de Atención



Fuente: Datos de investigación

Análisis cualitativo: se observa que la mayoría de los estudiantes (83%) tienen todos sus materiales y útiles escolares para realizar con éxito sus actividades curriculares, con relación a un 17% que no cuentan con elementos escolares básicos como cuadernos, lápices, colores, reglas, textos y otros. Lo cual incide negativamente en la atención en clase.

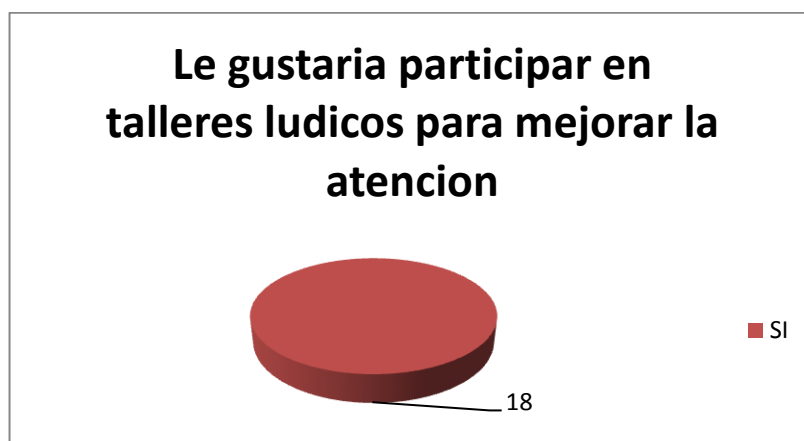
Es de resaltar que este mismo porcentaje equivale al número de niños que muestran desinterés en clase y puede ser debido a que no cuentan con los materiales necesarios para dedicarse a sus actividades escolares. Lo que incide negativamente en la falta de atención y rendimiento académico.

Tabla 7. Le gustaría participar en talleres lúdicos para mejorar la atención.

RESPUESTA	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Marcaron afirmativamente la respuesta	18	100%
Marcaron negativamente la respuesta	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos de investigación

Grafica 5. Análisis grafico Pregunta No. 5. Encuesta de Atención



Fuente: Datos de investigación

Análisis cualitativo: todos los estudiantes se muestran dispuestos para participar activamente en los talleres lúdicos para mejorar la atención.

Al observar y analizar las cifras arrojadas por la encuesta aplicada a los niños de 3° se evidencio que presentan falta de atención Dispersa, algunos en menor y otros en mayor grado. Los resultados mostraron un significativo número de estudiantes distraídos, inquietos, niños que

no terminan sus actividades en el tiempo sugerido por el docente. Lo que sugiere un déficit de atención.

Es un problema que se puede resolver o por lo menos mejorar cautivando al niño y cambiando sus actividades cotidianas por otras que les llame la atención, de manera que el niño vuelva a retomar las actividades después de un momento lúdico.

Por lo tanto se hace necesario este proyecto a fin de Establecer un diagnóstico de las diferentes causas del problema de atención dispersa y diseñar estrategias para dar solución al problema. Creando espacios y actividades adecuadas para propiciar el trabajo individual y grupal, Desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha atenta de las instrucciones.

CAPITULO 4

PROPUESTA DE INTERVENCION

Título LUDICA - PEDAGOGICA MEJORO MI ATENCION

En la Institución educativa Marceliano Polo sede principal de Cerete – Córdoba se observa un problema de atención dispersa en la mayoría de los estudiantes, durante las clases encontramos algunos estudiantes desinteresados, poco dinámicos, perezosos, tímidos, poco motivados, distraídos, pensativos, jugando con sus útiles, charlando con sus compañeros, entre otras aptitudes.

Además muestran dificultades para discriminar, observar, interpretar, seguir instrucciones, haciendo las actividades con rapidez para salir del paso o simplemente no las realizan dejando en blanco los puntos a evaluar.

Por lo tanto, vemos la necesidad de diseñar e implementar este proyecto lúdico; el cual busca propiciar espacios que les permitan fijar la atención de los estudiantes. Para aplicarlos a la vida cotidiana y así adquirir un aprendizaje significativo, ya que la atención es uno de los elementos fundamentales del aprendizaje significativo, si hay atención lo que se aprende se asimila mucho mejor puesto que dichos aprendizajes se incorporan en la memoria y se producen asociaciones con otros conocimientos previos.

La concentración es un estado mental que permite reflexionar sobre una sola cosa y mantener la atención en ella, por lo tanto es de vital importancia al momento de estudiar, según

algunos estudios, se necesita varios elementos para realizar una actividad eficazmente. El más importante, después de tener la voluntad, es la concentración, ya que sin ella no se potenciaría nuestras capacidades mentales. Es por ello que consideramos importante desarrollar el hábito de la atención para lograr un mejor resultado de nuestras acciones, en el menor tiempo posible.

Es por lo anterior que se pretende diseñar e implementar el proyecto Estrategias lúdicas para mejorar la atención, el cual busca desarrollar habilidades lúdicas variadas que ejerciten la atención y así obtener un aprendizaje significativo. Estas actividades llamativas deben ser eficaces y puntuales de modo que fomenten su creatividad pero lo más importante: que centren toda su atención haciendo uso correcto de las diferentes herramientas tecnológicas..

Con el objetivo de diseñar e implementar estrategias lúdicas que mejoren la atención de los estudiantes de 3° de la sede principal de la institución educativa Marceliano polo del municipio de Cerete – Córdoba.

Taller No. 1

“EL LABERINTO MISTERIOSO”

Objetivos: Desarrollar habilidad para la adición y sustracción a través de un laberinto.

Crear espacios y actividades adecuadas para propiciar el trabajo

Individual y grupal

Lugar: Salón de clase

Tiempo: 2 horas

Recursos: Fotocopias, Cartel

Responsable: Julia, Carmenza del Toro y Tania Álvarez

Participantes: Estudiantes del grado 3

Metodología

- Presentar y explicar laberinto gigante
- Participación de los niños para desarrollarlo en el tablero
- Desarrollar laberinto individual en el cuaderno

Desarrollo: Inicialmente se saluda a los estudiantes, se les conto la propuesta pedagógica a desarrollar y se pidió su colaboración.

Posteriormente, se mostró el cartel de un laberinto gigante en el tablero y se preguntó a los estudiantes que creen que debían hacer, a lo cual acertaron con facilidad: resolver las restas y encontrar el camino para hallar su resultado al otro extremo del cartel. Algunos niños pasaron al tablero y fueron resolviendo el laberinto.

En seguida, realizaron laberinto individual en su cuaderno.

Finalmente, se preguntó a los estudiantes como les había parecido la actividad y se obtuvieron comentarios satisfactorios. Se les motivo contándoles que se continuarían desarrollando este tipo de actividades, pero que la regla de oro para que funcionara correctamente, era prestar mucha atención. La mayoría de los estudiantes aceptaron gustosamente la realización de dichas actividades ya que para ellos era algo nuevo y llamativo.

Efectos logrados: En el tablero los niños participaron al principio con temor de hacerlo mal, pero se les dio ánimo y confianza y resultaron haciendo un buen trabajo, se logró disponer

de un ambiente de concentración y tranquilidad. Pasar al tablero promueve la participación activa, invita a la autoevaluación y a estar siempre preparados para pasar. Se logró aumentar la curiosidad ya que los estudiantes se mostraron inquietos por descubrir el resultado de las operaciones para encontrarlo al otro lado, y también por encontrar el camino correcto para unir cada uno de los pares. El grupo demostró interés por continuar realizando actividades de este tipo ya que al terminar la clase propusieron la elaboración de la misma actividad o de una similar para la clase del día siguiente.

Evaluación: Se realizó a través de un ejercicio con todo el grupo, como fue el laberinto gigante, para terminar con un laberinto individual pequeño, se evaluó el proceso de la resta y además la concentración y la participación de cada uno.

Diario de Campo: durante la realización de este taller se hizo un seguimiento lográndose avances en lo cognitivo: resolvieron problemas que implica la realización de sencillas operaciones de sustracción y adición. En cuanto a lo valorativo se observó que los niños dan importancia a este tema ya que su conocimiento es relevante en su vida cotidiana. Además en la competencia comunicativa el niño expresa conocimientos e ideas sobre la solución de problemas de su entorno, desarrolla la capacidad de observación, análisis y argumentación. Las competencias praxica desarrollo la atención, constancia, participación y responsabilidad en las diferentes actividades realizadas.

Taller No. 2

“JUGANDO CON LAS FIGURAS GEOMETRICAS”

Objetivos: Identificar figuras geométricas y usarlas para aplicaciones cotidianas. Armar algunas figuras con materiales del medio, cartón y papel. También armar las diferentes figuras que se encuentran en el programa de Tangram de los computadores con la participación del 100% del grupo, teniendo en cuenta las instrucciones previas.

Lugar: Salón de clase

Tiempo: 2 horas diarias

Recursos: Papel crepe, papel silueta, tijeras, tempera, cartulina pegante.

Responsable: Tania Álvarez, Julia y Carmenza Del Toro

Participantes: Estudiantes 3 de La Sede principal

Metodología:

- Recordar las figuras geométricas observando objetos del salón
- Dar instrucciones para realizar algunas composiciones con figuras geométricas.
- Entregar a cada estudiante un modelo para que los niños armaran el rompe cabeza empleando las figuras geométricas como cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo.

Desarrollo: Se recordó el tema de figuras geométricas preguntando sobre la forma de diferentes objetos del salón, la mayoría de los niños acertaba con sus respuestas. En seguida se explicó el trabajo a realizar y a cada uno de los niños se les dio trozos de papel de diferentes colores, para que dibujaran y recortaran muchas formas geométricas.

En seguida se comenzaron a armar varios objetos con figuras geométricas como: Casas, Torres, Carros, Computadores entre otros.

Efectos logrados: Se sintieron muy contentos de la actividad realizada, se observó sobre todo su creatividad e ingenio. Cada niño mostro entusiasmo y decidían que armar con las figuras recortadas por cada uno. Fue un paso muy importante observar el orden con que se llevó a cabo la actividad ya que no fue necesario repetir la explicación, cada niño sabía el procedimiento a seguir el cual fue asimilado desde el principio.

Vale la pena afirmar que es necesario implementar gran cantidad y variedad de actividades similares que requieran cierto grado de atención y concentración por parte de los estudiantes de modo que vayan teniendo un acercamiento con cada uno de los temas correspondientes a las áreas de estudio pero al mismo tiempo desarrollen y ejerciten su concentración en pro de obtener un verdadero aprendizaje significativo usando de modo adecuado no solo los elementos que se pueden conseguir, sino usando también las diferentes herramientas tecnológicas de gran importancia para la superación personal y el aprendizaje significativo.

Evaluación: Se hizo a través del desarrollo de una actividad colectiva, en la cual todos pusieron su esfuerzo y dedicación, obteniendo un trabajo muy bonito. Es importante resaltar la facilidad que presentan los niños para realizar un trabajo en equipo cuando ellos tienen la concepción de que dicho trabajo debe quedar impecable con el esfuerzo de todos

Diario de Campo: durante la realización de este taller se hizo un seguimiento lográndose la siguiente situaciones de avances y dificultades de competencias: cognitivo: Los niños identificaron las figuras geométricas y los cuerpos geométricos. Descubre en su entorno las diferentes figuras geométricas. En cuanto a lo valorativo se observó que los niños mejoraron su

motricidad fina y desarrollaron su creatividad, Además en la competencia comunicativa los estudiantes socializo su experiencia, enriqueció su vocabulario, construyo figuras empleando los cuerpos geométricos, desarrollo la capacidad de escuchar y seguir instrucciones. Las competencias praxica desarrollo la atención, constancia, participación y responsabilidad en las diferentes actividades realizadas.

Taller No. 3

“MANDALAS PRIMAVERALES”

Objetivo general: Despertar en los estudiantes el interés por el desarrollo de habilidades mentales que permitan el proceso de atención.

Objetivos específicos:

- Fortalecer el proceso de atención
- Motivar el interés en los estudiantes en su expresión creativa a través del coloreado-
- Ayudar al desarrollo de las habilidades mentales en su expresión creativa.

Lugar: Institución Educativa Marcelino polo – Salón de clases.

Tiempo: 1 hora y media.

Recursos: hojas de block, colores, lápiz, cámara, fotocopias

Responsables: Tania Álvarez, Julia Espitia y Carmenza del toro

Participantes: estudiantes del grado 3ª

Metodología:

- Cantos y dinámicas

- Explicación sobre lo que se va a realizar
- Manejo del coloreado y mándalas
- Orientación permanente

Desarrollo: inicialmente se motivan realizando cantos y dinámicas con los estudiantes- luego se les entrega una hoja con los mándalas a cada estudiante para que inicie su trabajo con la orientación permanente de su docente.

Aspectos logrados:

- Se mantuvieron muy motivados
- Algunos se observados muy interesados al realizar la actividad
- Mucha creatividad en sus trabajos

Evaluación: los estudiantes participaron animados y el tiempo fue suficiente para realizar su actividad. Algunos se les dificultó colorear correctamente, coloreaban en forma dispersa.

Diario de Campo: En este taller se hizo un seguimiento lográndose la siguiente situaciones de avances y dificultades de competencias: cognitivo: desarrollo de las habilidades mentales en su expresión creativa. En cuanto a lo valorativo se observó que los niños mejoraron su motricidad fina y la atención, Además en la competencia comunicativa los estudiantes socializaron sus experiencias, desarrollaron la capacidad de escuchar y seguir instrucciones. Las competencias praxica desarrollo la atención, constancia, participación y responsabilidad en las diferentes actividades realizadas.

Taller No. 4**“NAVIDAD ENTRE PINOS Y VELAS**

Objetivo general: contribuir a la socialización elevando la autoestima mediante el sentimiento navideño y el compartir

Objetivos específicos:

- Disfrutar de una celebración navideña, inclusiva, ajena a ellos
- Brindar los medios manuales para una alegre navidad

Lugar: Institución Educativa Marcelino Polo- Salón de clases

Tiempo: 2 horas

Recursos: fomig, cartón, cinta, tijeras, colbon, silicona, colores, cartulin

Responsable: Tania Álvarez, Carmenza del Toro y Julia Espitia

Metodología:

- Estimulo motivante canto “la navidad”
- Elaboración de moldes pinos y velas
- Manejo de tijeras
- Pegar
- Orientación permanente de la profesora

Desarrollo: la docente les explica sobre la navidad y su importancia, luego los orienta en su trabajo y da inicio a su manualidad navideña.

Aspecto logrado: a través de toda la explicación los estudiantes tuvieron bien claro el concepto de la navidad y disfrutaron su taller navideño.

Evaluación: se les entrego su material de trabajo donde cada una cuidadosamente amarró su arreglo navideño. Todos los estudiantes lograron su propósito.

Algunos se les observo que les observo que tienen dificultades en el manejo de las tijeras y se recomienda su uso correcto.

Diario de Campo: En este taller se hizo un seguimiento lográndose la siguiente avances y dificultades de competencias: cognitivo: Elabora arreglos navideños siguiendo las instrucciones dadas por el docente y el desarrollo de sus habilidades mentales en su expresión creativa. En cuanto a lo valorativo se logró despertar el amor por la navidad y la unión familiar así como mejorar su motricidad fina y fortalecer el proceso de atención, Además en la competencia comunicativa los estudiantes socializaron su trabajo navideño, desarrollaron la capacidad de observación y escuchar siguiendo las instrucciones dadas. Las competencias praxica desarrollo la atención, constancia, participación y responsabilidad en las diferentes actividades realizadas.

Las responsables en directos para la ejecución de este Proyecto de Investigación son las docentes Tania Álvarez Llorente; Licenciada en Educación con énfasis en Ciencias agropecuarias, la licenciada Carmenza Del Toro; Licenciada en preescolar y la licenciada Julia; Licenciada en Básica Primaria.

AL finalizar el proyecto los beneficiarios directos son los niños del grado tercero 3, sede Principal, de la Institución Educativa Marceliano Polo de Cerete – Córdoba. Mientras que los beneficiarios indirectos serán los niños de la Educación Básica Primaria de dicha institución en mención. El proyecto se evaluará al final del mismo y el seguimiento será semanal.

Empleando para ello los siguientes recursos:

Humanos:

Estudiantes: 18 estudiantes del grado 3 de Educación básica primaria

Docentes:

Carmenza Del Toro Licenciada en Educación Preescolar con 20 años de experiencia en Educación.

Julia Edith Espitia Medina, Licenciada en Educación Preescolar con 24 años de experiencia en Educación.

Tania Marily Álvarez Llorente, Licenciada en Educación con énfasis en Ciencias Agropecuaria, con 10 años de experiencia en el sector Educativo.

Físicos: Salón de clase

Materiales: Carteles, Fotocopias, Papel de colores, Papel blanco, Pegante, Tijeras, Colores, Vinilos, Pincel, Fomig, Cintas, Escarchas, Marcadores.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- La investigación realizada me permitió reflexionar sobre las prácticas pedagógicas reconociendo las debilidades y fortalezas y así reforzarlas y replantearlas permanentemente.
- En el desarrollo de las actividades se logró captar la atención de los estudiantes debido al diseño e implementación de diversas y a su vez dinámicas actividades que permitieron a los estudiantes ser los protagonistas de su propio aprendizaje.
- El proyecto permitió reconocer de forma más cercana los intereses y expectativas de los estudiantes.
- Es pertinente seguir el proceso con actividades lúdicas para obtener un verdadero aprendizaje significativo.
- Los espacios y ambientes propicios son fundamentales para lograr excelentes resultados de aprendizaje.
- La aplicación de este proyecto sobre atención y concentración a nivel interdisciplinar es primordial pues indica que el niño no solo centro su atención en un área específica sino que además, recordó ,recibió instrucción y llevo a cabo actividades en las áreas estudiadas.
- El cambio de las actitudes de grupo demostró que las actividades realizadas interdisciplinariamente aumentaron la capacidad de atención y concentración de los estudiantes.

REFERENCIAS

Fernando Romero Loaiza Revista chilena de literatura abril 2005

George Bernard (2010) LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA

Guillermo Zúñiga (1998).en su ponencia la Pedagogía Lúdica

Héctor Ángel Díaz Mejía (2001) en su libro el desarrollo de la función lúdica

ANEXOS

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA LUDICA

Encuesta dirigida a estudiantes del grado 3 de la Institución Educativa Marceliano Polo, Sede Principal.

Instructivo: Lea con atención las preguntas sugeridas y escoja la respuesta correcta marcando con una X.

Preguntas:

1. Termina las actividades en el tiempo dado por el docente:

☐ SI ☐ NO

2. Sigue instrucciones para realizar las actividades:

☐ SI ☐ NO

3. Muestra interés en clase:

☐ SI ☐ NO

4. Tiene todos los materiales de trabajo:

☐ SI ☐ NO

5. Le gustaría participar en talleres lúdicos para mejorar la atención:

☐ SI ☐ NO

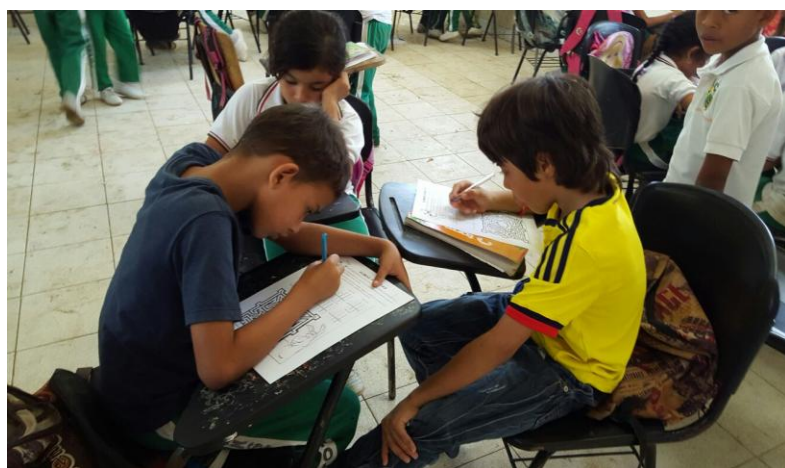
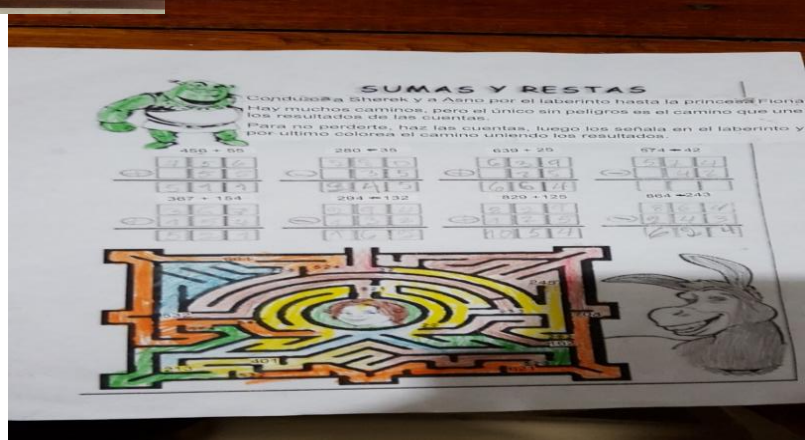
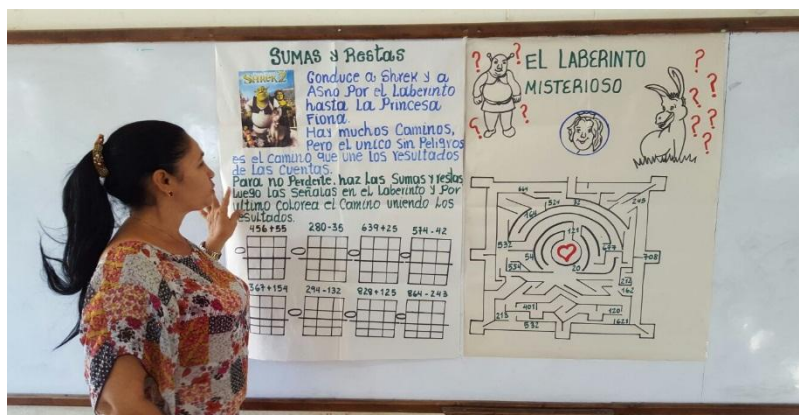
Lista de fotos

Foto taller 1. Aplicación de la encuesta a los estudiantes del grado tercero



Fuente: de los autores

Foto taller 2. El laberinto misterioso



Fuente: de los autores

Foto taller 3. Jugando con las figuras geométricas



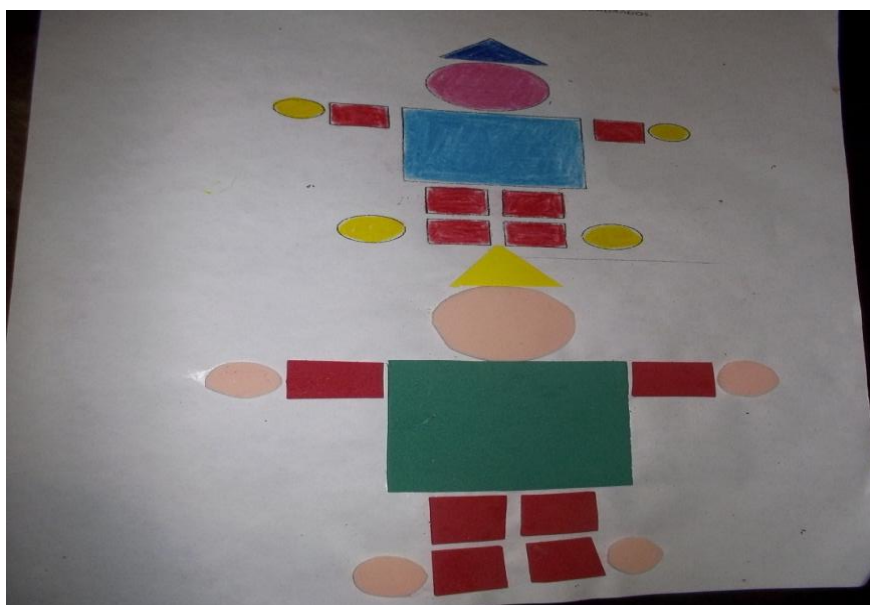
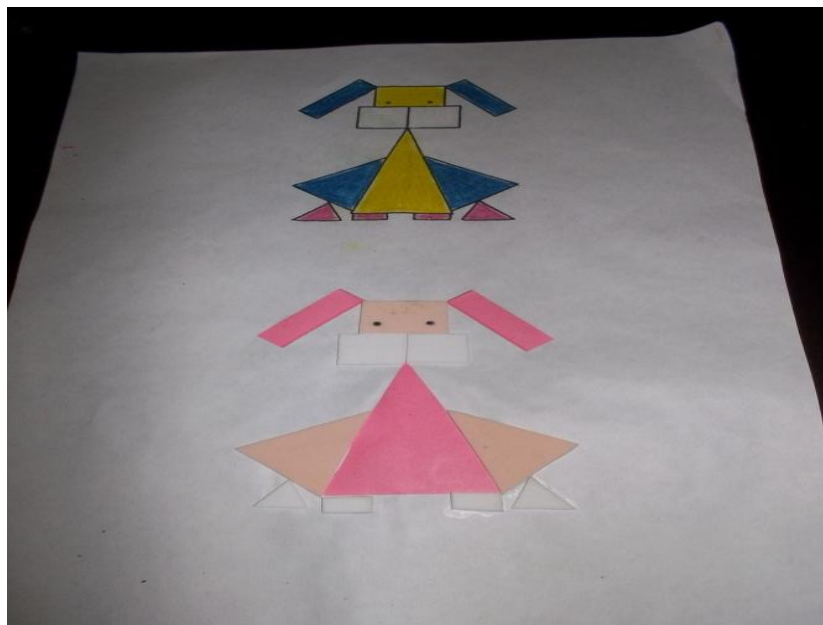
Fuente: de los autores

Foto taller 4. construcciones con las figuras



Fuente: de los autores

Foto taller 5. Construcciones con las figuras



Fuente: de los autores

Foto taller 6. Construcciones con las figuras

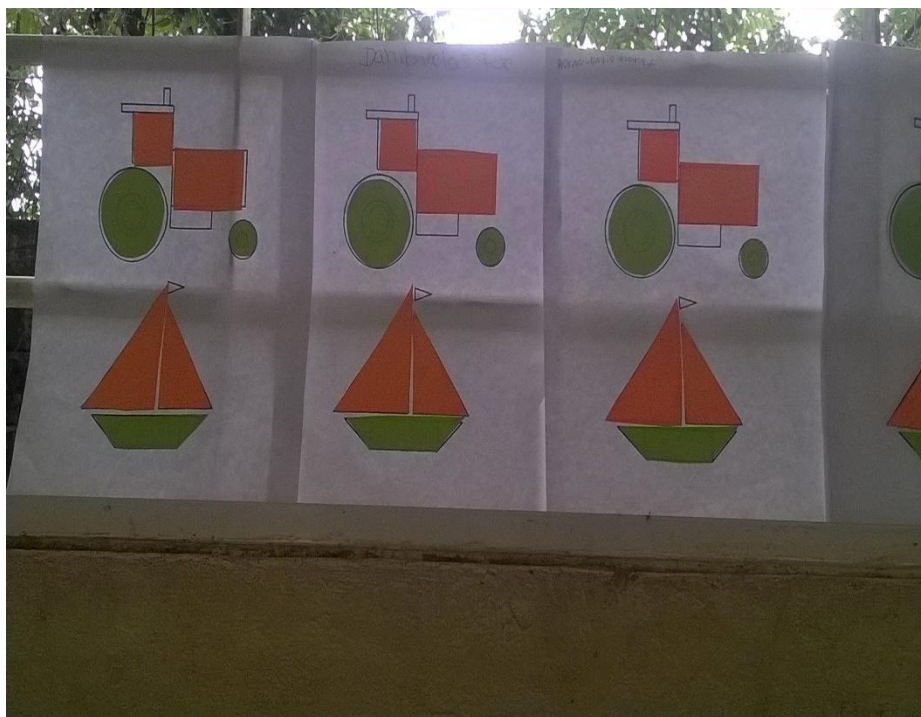
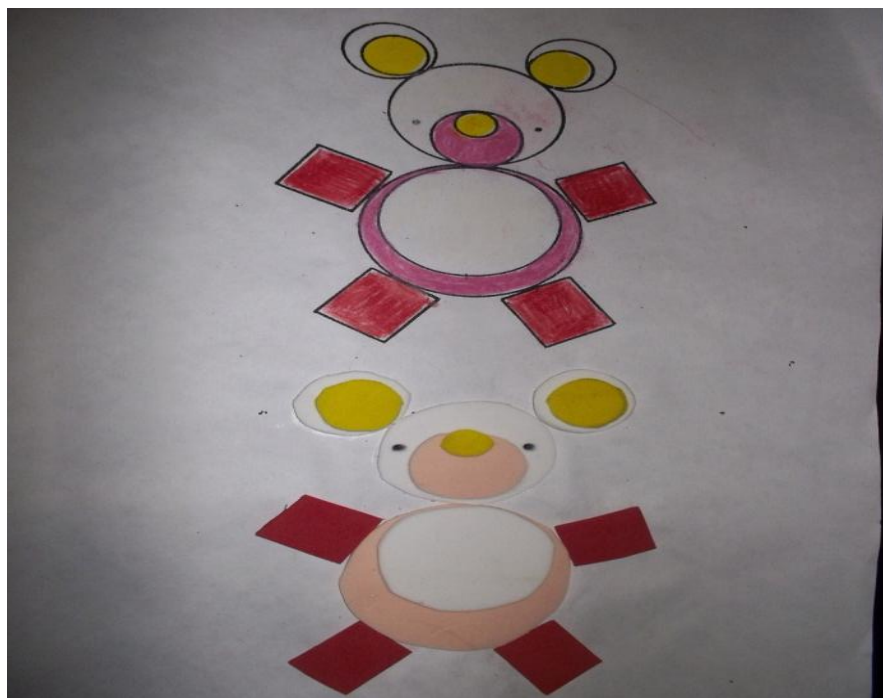


Foto taller 7. Mándalas florecidas.



Fuente: datos de investigación

Foto taller 8. Socialización de trabajos con mándalas





Fuente: de los autores



Fuente: de los autores